

普通高等院校学前教育规划教材

学前游戏论

XUEQIAN YOUXI LUN

主编 杨飞龙 孙丽影 刘春梅



中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

普通高等院校学前教育规划教材

学前游戏论

主 编 杨飞龙 孙丽影 刘春梅
副主编 倪嘉波 王 菠 李 巍

00983484

中国铁道出版社
CHINA RAILWAY PUBLISHING HOUSE

内 容 简 介

本教材共分6章,在阐述幼儿园游戏的概念、分类及影响因素等基本理论问题的基础上,从操作层面系统地论述了幼儿园游戏活动组织与实施中的问题,包括幼儿园游戏环境的创设、幼儿园不同年龄班游戏的观察与指导,以及幼儿园各类游戏的创编等问题,并列举了大量幼儿园各类游戏案例。

本书适合作为普通高等学校学前教育专业的教材,也可作为高职高专相关专业教材和幼儿园教师培训用书。

图书在版编目(CIP)数据

学前游戏论/杨飞龙,孙丽影,刘春梅主编. — 北京:
中国铁道出版社,2016.2
普通高等院校学前教育规划教材
ISBN 978-7-113-21444-9

I. ①学… II. ①杨… ②孙… ③刘… III. ①学前
教育—游戏课—高等学校—教材 IV. ①G613.7

中国版本图书馆CIP数据核字(2016)第023818号

书 名: 学前游戏论
作 者: 杨飞龙 孙丽影 刘春梅 主编

策 划: 潘星泉 读者热线: (010) 63550836
责任编辑: 潘星泉 田银香
封面设计: 刘 颖
封面制作: 白 雪
责任校对: 汤淑梅
责任印制: 郭向伟

出版发行: 中国铁道出版社(100054,北京市西城区右安门西街8号)
网 址: <http://www.51eds.com>
印 刷: 三河市兴达印务有限公司
版 次: 2016年2月第1版 2016年2月第1次印刷
开 本: 787 mm×1 092 mm 1/16 印张: 7.75 字数: 179千
书 号: ISBN 978-7-113-21444-9
定 价: 25.00元

版权所有 侵权必究

凡购买铁道版图书,如有印制质量问题,请与本社教材图书营销部联系调换。电话:(010) 63550836

打击盗版举报电话:(010) 51873659



前言

游戏是幼儿最喜爱的活动，对幼儿的成长与发展有着独特的价值与意义，幼儿园游戏也是幼儿园的基本活动。学前教育专业是一个应用性很强的专业，其课程具有突出应用性、实践性的特点。《学前游戏论》立足于高校本科和高职专业“幼儿园游戏”课程的教学和学前教师教育的现实需要，吸收国内外学前儿童游戏教育理论研究和实践的最新成果，充分体现《幼儿园教育指导纲要（试行）》和《3~6岁儿童学习与发展指南》的基本精神和新理念，案例翔实，强调理论和实践的融合。

本教材既可以协助教师很好地梳理幼儿园游戏的理论和实践问题，生动活泼地进行课堂教学，又提供很多案例和资料，可以帮助学生自学和交流讨论，还鼓励学生进行与专业相关的社会实践活动，从而全面提高学生对幼儿游戏、幼儿教育的感性认识和理性思考。适合普通高等学校学前教育专业教学及参考使用，也可作为高职高专相关专业教材和幼儿园教师培训用书。

本教材共分6章，在阐述幼儿园游戏的概念、分类及影响因素等基本理论问题的基础上，从操作层面系统地论述了幼儿园游戏活动组织与实施中的问题，包括幼儿园游戏环境的创设、幼儿园不同年龄班游戏的观察与指导，以及幼儿园各类游戏的创编等问题，并列举了大量幼儿园各类游戏案例。

本教材由杨飞龙、孙丽影、刘春梅担任主编，倪嘉波、王菠、李崑担任副主编，全书由孙丽影、王菠负责统稿工作。

本教材引用了国内外相关领域许多学者的著述，案例来自幼儿园的游戏教学实践。编写过程中得到了黑龙江省教育科学研究院崔永平研究员、哈尔滨学院教育科学学院高子清教授、刘翀老师的大力支持，在此一并表述诚挚的感谢。由于种种原因，本书难免存在一些不足，敬请专家、同行和读者不吝赐教，批评指正。

编者

2015年12月



目 录

第一章 幼儿园游戏活动概述	1
第一节 游戏概述	1
一、游戏的含义	1
二、游戏的特征	2
第二节 幼儿园游戏概述	4
一、幼儿游戏的特点	4
二、游戏对幼儿的作用	5
三、幼儿游戏活动的分类	6
第三节 幼儿游戏心理概述	9
一、幼儿游戏心理的含义	9
二、幼儿游戏的心理结构	9
三、游戏中幼儿的心理特点	10
四、幼儿游戏心理的发展趋势	13
第二章 幼儿园游戏理论的发展	15
第一节 国外游戏理论流派	15
一、经典游戏理论	15
二、精神分析学派的游戏理论	17
三、社会文化历史学派的游戏理论	20
四、认知发展学派的游戏理论	23
第二节 中国游戏理论的发展	27
一、古代游戏的产生与发展	27
二、近现代游戏研究的发展	31
第三章 幼儿园各类游戏的组织与指导	33
第一节 角色游戏的组织与指导	33
一、角色游戏的含义	33
二、角色游戏的特点	33



三、角色游戏的结构	34
四、角色游戏材料选择与投放	34
五、角色游戏的指导	35
第二节 结构游戏的组织与指导	37
一、结构游戏的含义及特点	37
二、结构游戏的作用	37
三、结构游戏环境的创设和材料的投放	38
四、结构游戏的指导	38
五、特殊类型的结构游戏的指导	40
第三节 表演游戏的组织与指导	42
一、表演游戏的含义与特点	42
二、表演游戏的作用	43
三、幼儿园表演游戏的指导方法	43
四、表演游戏的指导	44
五、表演游戏中要注意的问题	48
第四节 规则游戏的组织与指导	51
一、规则游戏的含义及特征	51
二、规则游戏的结构	51
三、规则游戏的分类	52
四、规则游戏的指导	52
五、各类规则游戏的组织与指导	54
第四章 幼儿园游戏环境的创设	59
第一节 幼儿园室内游戏环境的创设	59
一、室内游戏环境的基本构成	59
二、创设室内游戏环境的要求	62
第二节 室外游戏环境的创设	65
一、室外游戏场地的基本构成	65
二、室外游戏场地创设的基本要求	67
第三节 玩具和游戏材料	68
一、玩具的产生和发展	68
二、玩具对于儿童的意义	70
三、玩具的分类	71



四、玩具与儿童的关系	74
五、玩具和游戏材料的提供	74
六、玩具的投放与管理	75
第五章 不同年龄班幼儿游戏的特点及指导	80
第一节 小班幼儿游戏的特点及指导	80
一、小班幼儿的年龄特点	80
二、小班幼儿游戏的特点	82
三、小班幼儿游戏指导策略	82
第二节 中班幼儿游戏的特点及指导	83
一、中班幼儿的年龄特点	83
二、中班幼儿游戏的特点	84
三、中班幼儿游戏指导策略	84
第三节 大班幼儿游戏的特点及指导	85
一、大班幼儿的年龄特点	85
二、大班幼儿游戏的特点	87
三、大班幼儿游戏指导策略	88
第六章 幼儿园各类游戏的创编	89
第一节 游戏的创编	89
一、体育游戏的创编	89
二、音乐游戏的创编	90
三、语言识字游戏的创编	91
第二节 民间游戏	94
一、民间游戏的特点	94
二、民间游戏的意义	94
三、民间游戏的分类	95
四、民间游戏与其他游戏的结合	96
第三节 幼儿园优秀游戏案例汇编	97
一、小班游戏案例	97
二、中班游戏案例	102
三、大班游戏案例	105
附录A 幼儿园玩教具配备目录	110

第一章

幼儿园游戏活动概述

本章导读：游戏作为人类社会的一种古老的活动，伴随着人类社会的发展而发展。无论在什么样的环境中，在什么时代，无论对于幼儿还是成人，游戏具有独特的魅力，广泛存在于现实生活中。本章主要回答什么是游戏、游戏有何本质特征、幼儿游戏活动有何特点等问题。

第一节 游戏概述

一、游戏的含义

关于游戏的概念，仁者见仁、智者见智，目前可以说是没有一个定论，但各个定义对游戏本质的描述是相似的。

在我国，“游戏”一词与“嬉戏”“玩耍”极为相似，最早出现在战国时期的历史文献中。在《辞海》中对游戏是这样解释的：文化娱乐的一种。有发展智力的游戏和发展体力的游戏。前者包括文字游戏、图画游戏、数学游戏等，习称‘智力游戏’；后者包括活动性游戏（如捉迷藏、搬运接力等）和非竞赛性体育活动（如康乐球等）。另外还有电子游戏和网络游戏等”。游戏一般都有规则，对发展智力和体力有一定作用。在英文中，游戏有“play”和“game”两个单词，play更贴切，因为game主要是指有规则的游戏。可以说幼儿游戏的历史和人类社会历史一样古老悠久，但游戏真正成为理论研究的对象，大约开始于19世纪中期以后。

德国的福禄贝尔（F.Frobel，1782—1852）是教育史上系统研究游戏并尝试创建游戏实践体系的第一个教育家。他认为，游戏是幼儿内部存在的自我活动的表现，是一种本能性的活动。他将游戏的本质归结为生物性。苏联心理学家维果茨基认为游戏是社会性活动，是在真实的实践情况之外，在行动上再造某种生活现象。游戏的本质是以物代物进行活动，在这种活动中，凭借语言的功能，以角色为中介，了解、学习和掌握基本的人与人的社会关系。我国《教育大辞典》中指出：“‘游戏’是幼儿的基本活动，是适合幼儿年龄特点的一种有目的、有意识的，通过模仿和想象，反映周围现实生活的一种独特的社会活动。”

德国的沃尔夫冈·克莱默则认为：“游戏是一种由道具和规则构建而成的，由人主动参与，有明确目标，在进行过程中包含竞争且富于变化的，以娱乐为目的的活动。它与现实世界既相互联系又相互独立，能够体现人们之间的共同经验，能够体现平等与自由的精神。”



席勒认为：只有当人充分是人的时候，他才游戏；只有当人游戏的时候，他才完全是人。英国哲学家赫伯特·斯宾塞从生物学的角度对席勒的本能说做了进一步补充，提出了游戏的剩余能量说，他认为：生物体最基本的活动是谋生活动，但在实际生活中，个体的精力和时间并没有完全被用于谋生，在谋生之余，尚有剩余能量存在。因此，游戏就是在谋生之余的闲暇时间里，由剩余能量所推动的看似无用的机能运动。游戏表面看似无用，实质上游戏可以通过练习的方式保持和增进生物体自身的能力，从而间接地有利于谋生任务的完成。如果说谋生活动是一种“真正活动”，那么游戏就是一种对谋生活动的“模仿”。

从不同学者的研究结果看，可以认为游戏是一种游戏者发自内心的自愿行为，游戏者在虚拟的情境中通过扮演虚拟的角色获得相应的情感体验。它让人在事先规定好的规则和时空限制内给人以美的享受。由此可以看出，不同的人对游戏本质的理解是不同的。

二、游戏的特征

（一）游戏的描述性特征

1. 游戏是内部动机控制的行为

游戏是一种内驱性的行为，它既不受食欲的动机支配，也不受社会要求或行为本身以外的诱因所左右。它是由内部动机引起的、主动的、自发的活动，是由游戏者自由选择，非强制性的，不受外部强加规则制约的。

2. 游戏是重过程、轻结果的行为

游戏行为的目标是由游戏者自我规定的，而不是他人强加的，它不受外部世界的约束，因此游戏行为的目标可以根据游戏者的意愿而发生变化，游戏行为是自发的。游戏者不需要考虑游戏以外的结果，游戏的过程比游戏以外的结果更受游戏者的关注。幼儿可能会打散已经建立的、作为工具的行为的顺序，并用新的方式把它们重新组合起来，认为这可以帮助人们把游戏与那些由内部动机激起的、指向特定目的的活动（如愉快的工作）区别开来，也可以将游戏与无目的的活动（如闲荡）区别开来。游戏是获得愉快体验的手段，而不只对某种特别的目的做出努力，从功利的角度看，游戏本身是非生产性的。

3. 游戏是与探究不同的行为

探究行为是由外界刺激所产生的问题所引起的，是以获得物体的特性的信息为目标的。而游戏行为是由受有机体支配的问题所引起的。科妮·赫特的“超级玩具”实验（资料1.1），很好地说明了探究行为与游戏行为之间的区别。

4. 游戏是一种模拟的、假装的行为

游戏是不真实的、充满幻想的行为。它和工具性行为不同。游戏中通常的工具意义被省略了，游戏者用椅子当“马”，而不再作为其工具性行为——坐。游戏者通过对现实物体、材料的借用，把它们假想、替代成游戏所需要的物品，来模拟现实生活中的行为；幼儿在游戏中不是机械地模仿及对周围生活的翻版，而是通过想象，将日常生活中的表象组合成新的表象运用于游戏之中。

5. 游戏是令人愉快的、有趣的活动

游戏包括对游戏者的积极约束，要求参加者积极地参与活动。即使有时并不一定表示出快乐，但游戏者仍然做出积极的评价。

以上这些游戏的描述性特征，在各种非游戏的情形中也具有部分的典型性。非游戏活动如



劳动或艺术活动往往也是令人愉快的，也常常是自发从事的。但游戏活动没有特定的结果，而劳动、艺术活动却有某种结果——产品，是以看得见的方式来改变现实世界的；闲荡、无所事事等活动是无目的的，但它们与游戏的区别在于它们不是主动地去做，而游戏却是主动、自愿的。游戏的描述性特征，只是部分地解决了问题，却不能将游戏与其他活动真正区别开来。

资料1.1

科妮·赫特（Corinne Hutt）于1966年进行了一项著名的研究，说明了探索与游戏之间的区别。她邀请30名3~5岁幼儿参加按顺序完成的8个10分钟游戏片断，每个游戏大约间隔两天左右，最初两个片断是“熟悉化”阶段，让幼儿玩5个熟悉的玩具，随后在6次“实验”中，将“超级玩具”与熟悉玩具同时呈现给幼儿。“超级玩具”是1个红色金属盒，下有4个黄铜支脚，上有1个控制杆，这个玩具与幼儿之前所见过的任何东西都很不相像，可在不同方向推动控制杆。

（[英]朱莉娅·贝里曼，陈萍，等译，发展心理学与你，北京：北京大学出版社，2000：89-90。）

（二）游戏的本质性特征

1. 游戏是一种快乐的行为——具有愉悦性

游戏能给幼儿带来快乐，游戏中常常会有许多不确定因素的发生或减少，这种不可预计的偶然性，让幼儿体验着意想不到的最大的乐趣。自发的行为往往是趋乐的，机体的需要状态随时促使其为满足需要而运动，以求舒适、安全、快感，符合快乐的原则，幼儿在游戏中因为满足需要而获得快乐；他们自娱自乐，以不断重复的方式，将有趣的情节保持下去；游戏中幼儿没有任何心理负担，不担心游戏以外的任何奖惩，不受日常生活的约束，幼儿是轻松的、自由的、快乐的。游戏中幼儿可以全身心地投入，处于身体的最佳、最自然、最轻松的状态，游戏带给幼儿快乐的享受。当游戏创造的快乐成为一种必需，对游戏的需要也就变得急切。

2. 游戏是一种自发的行为——具有主动性

游戏是非强制性的，被迫的游戏就不再是游戏了。幼儿之所以游戏，就是出于自发、自愿的需要，因为游戏给他们带来了欢乐，他们在游戏中可以自由选择游戏的内容、玩法及同伴等。游戏的目的存在于主体的内部需要，游戏是由内部动机引起的。幼儿的现实世界是属于成人的，他们由于不成熟而出现的稚拙、滑稽可笑的行为，只存在属于他们自己的游戏世界中才能被理解和接受，所以，幼儿在游戏中将现实难以实现的愿望，降低到实际能力所能承受的水平，使自己成为游戏的主人，主宰幼儿自己的世界，而不受别人的支配。因此，幼儿在游戏中总是积极主动地参与，表现出极大的主动性。

3. 游戏是一种假装的行为——具有虚构性

游戏不是平常的、真实的生活，它是走出“真实”生活而进入一个暂时的、别具一格的活动领域。每个幼儿在玩游戏时，都清楚地知道“只是玩玩”“是假装的”，游戏只是一种愿望和要求的满足，是一种获得愉快体验的手段。游戏中不注重结果，它与物质生活无关，游戏不带功利的性质和生产的性质。幼儿在游戏中利用模仿、想象来创造性地整合和表现周围生活。幼儿可以不受日常生活的约束，也可以把日常生活暂时抛弃。这种虚构的，不真实的情境，给游戏带上了一种神秘的色彩，而正是这种神秘而充满幻想的、虚构的色彩深深地吸引着幼儿，使幼儿在萦绕着一种神秘的气息中，“神神秘秘”“非同寻常”地去玩耍。



4. 游戏是一种有规则的行为——具有有序性

幼儿在游戏中并非毫无约束和限制。观察幼儿的游戏可以发现，尽管他们的游戏有时显得乱七八糟、非常忙乱，但每个游戏中都隐含有一种秩序性，每个个体都有一定的自我约束，也正是这种秩序的约束，把幼儿的游戏带入一种和谐、有序的状态。任何游戏都是有一定规则的，不管是行为方面的规则还是游戏本身的规则，一旦规则被违背或破坏，都会影响游戏的有序开展。此外，游戏的发生地点和时间也有别于“平常”生活，一旦游戏发生，幼儿就生活在游戏的世界里，而当游戏一旦结束，他们会立即回到现实，等到下次游戏开始时，他们可以将上次的游戏重复进行。

第二节 幼儿园游戏概述

游戏是幼儿的玩耍活动，是幼儿最喜爱的。观察幼儿的生活，可以发现，他们的大部分时间都在玩各种各样的游戏，而且兴趣比较高，甚至迷恋。可以说幼儿生活在游戏之中。

一、幼儿游戏的特点

（一）自主性

幼儿从事游戏，是出于自己的兴趣和愿望，由于游戏形式、材料和过程符合幼儿身心发展的要求，使他们对游戏产生兴趣，主动去进行游戏。在游戏中，幼儿的各种活动几乎没有什么限制，他们可以自由地充分活动，从中得到快乐并得到发展。在幼儿游戏中，自愿和自主是两个重要条件，游戏的形式、材料，以及游戏的开始、结束都应由幼儿自己掌握，按照他们自己的意愿、体力、智力来进行。正因为游戏是幼儿自主的活动，幼儿在游戏中的态度是积极主动的。反之，如果游戏失去了自主性这一特征，而是由教师来精心安排的，幼儿只是在不得已的情况下，被动地参加游戏，担任某一角色，从表面上看，幼儿是在参加游戏，实际上幼儿并没有真正地玩游戏，他们认为是在完成教师布置的任务，也就失去了游戏的积极性。所以，只有充分尊重游戏者的心愿，发挥游戏者的主动性，才是真正的游戏。

当然，从另一方面来看，幼儿在游戏中，会受到环境条件，以及成人和同伴的影响，出自完全的主动是比较少的。但是在游戏过程中，这些影响和要求易于为幼儿所接受，易于转变为幼儿自己的愿望和动机。

（二）趣味性

趣味性是游戏自身固有的特征，每种游戏都含有趣味性，正是游戏的这一特征，给幼儿的精神和身体带来了舒适、愉快，使他们喜欢游戏。游戏与其他活动不同，它不是强制性的社会义务，也没有实用的社会生产价值，它是一种娱乐活动。它以本身的趣味性，激起幼儿良好的情绪和积极从事活动的力量。趣味性是游戏的必要条件，因为有趣味才能吸引幼儿主动参加，并在游戏过程中获得愉快和发展。在幼儿那里，首先吸引他们的是饶有趣味的游戏过程，随着年龄的增长，幼儿逐渐对游戏的结果感兴趣。教师可根据幼儿的这种特点，正确地进行指导。

（三）虚构性

游戏是在假想的情景中反映真实的活动，具有明显的虚构性。游戏的成分、角色、情节、行动，以及幼儿玩具或游戏材料，往往是象征性的，比如把棍子当马骑、把树叶当菜吃、让小朋友假装成医生、骑在椅子上不动不动假装开火车等。



（四）社会性

幼儿并不是天生就会做游戏的，游戏不是幼儿的本能活动，只有当他们的体力、智力发展到一定水平，积累了一定的知识经验，才会做游戏。时代、文化、地区、习俗，以及人与人之间的关系都会影响幼儿的游戏，幼儿的游戏归根到底是周围生活的反映。但幼儿的游戏并不是周围生活的翻版，而是通过想象，将日常生活中的表象形成新的形象，用新的动作方式去重新演绎别人的活动。幼儿的游戏在某种程度上可以说与戏剧反映现实生活相似。

（五）具体性

幼儿的游戏是非常具体的，表现在游戏一般都有角色，有游戏材料和游戏动作，有游戏内容、情节和语言。游戏角色本身就是具体的形象，如孩子当妈妈时，她头脑中的形象可能就是妈妈。离开了这些具体的角色、内容、情节、动作、语言及玩具或者材料，幼儿的游戏就无法顺利进行。

二、游戏对幼儿的作用

（一）游戏符合幼儿心理发展的需要

幼儿好动、好模仿，精力旺盛，渴望参加成人的社会实践活动。但是由于幼儿知识经验贫乏，能力有限，还不能很好地控制自己，因此，幼儿渴望独立参加实践活动这种新的需要与从事这种独立活动的经验与能力水平之间产生了矛盾，而游戏活动正是解决这一矛盾的最好的活动形式。在游戏活动中，幼儿可以通过假想，装扮各种角色，进行各种活动来满足他们参加社会实践活动的强烈愿望，从而推动了他们的心理向前发展。

幼儿心理过程带有明显的具体形象性和不随意性。他们不可能像小学生一样从事正规的课堂学习，只能在游戏这种有趣的、无拘无束的具体活动中来学习。游戏的趣味性，大大增进了幼儿对学习的兴趣和积极性，提高了学习的效率，因此，游戏有很大的教育价值。

（二）游戏能促进幼儿身体发展

在游戏中，幼儿身体各部位都处在积极的活动状态，各种不同的游戏，活动量大小不同，身体活动的部位也不同，它不但促进了幼儿身体发展，同时也发展了幼儿的基本动作。

幼儿在游戏中总是欢乐的，他们的情绪处在积极的状态，这种轻松愉快的心情，对幼儿身心健康有积极作用。

（三）游戏可以巩固和丰富幼儿的知识

在游戏中，幼儿广泛地运用原有的知识经验，这有助于巩固、加深幼儿的知识。在游戏中幼儿要使用多种多样的玩具和材料，从而认识和掌握各种物体的性能和用途，了解事物之间的相互作用和因果关系，获得初步的自然科学知识。

游戏能够有力地促进幼儿语言和智力的发展。在游戏的全过程中，幼儿都要用语言来交流思想，商讨各种办法，这就促进了幼儿语言的发展。在游戏中，幼儿还要根据游戏的情节，不断地考虑用什么玩具，怎样把简陋的材料想象成为某种工具和用具等，这样也就发展了幼儿的思维力和想象力。以游戏作为手段，向幼儿传授知识，发展幼儿的语言和智力，具有生动活泼的特点，十分有效。

（四）游戏是对幼儿进行思想品德教育、培养优良性格的有效手段

首先，在角色游戏中，幼儿通过扮演角色，学习各种角色的优良行为（资料1.2）。幼儿



常喜欢扮演的角色有妈妈、老师、医生、售货员、警察、解放军士兵等，扮演角色本身就包含着行为的榜样。幼儿要模仿这些角色的劳动态度、他们的言行、相互之间的关系、待人接物的态度，体现他们的思想感情，并要根据角色的行为来调节自己的行动，从而受到潜移默化的影响。一般来说，幼儿在游戏行为表现都要高于他们日常的行为水平。

资料1.2

一个日常表现很不稳定、站不住、坐不住的幼儿，在游戏中扮演了“警察”这个角色。他能够以警察的行为榜样要求自己，在岗位上持续站了二十多分钟，之后，他跑下“岗楼”想参加其他活动。但是当老师提醒“怎么没有警察指挥交通了？”他能够马上意识到自己的失职而返回“岗楼”继续坚持指挥交通。其次，游戏有助于培养幼儿的良好性格。在游戏中，幼儿为了达到游戏目的，就要约束自己，克服困难，坚持工作，这有利于培养幼儿积极主动、勇敢克服困难的优良品质，并对促进幼儿意志行为的发展有重要作用。前面提到的幼儿在扮演“警察”这一角色中的表现，也说明了这一点。大量事实表明，幼儿在游戏中表现的心理活动的有意性水平比平时要高。

游戏大都是集体的，都有规则，它对幼儿的行为可起约束作用。为了实现游戏的目的，幼儿愉快地、心甘情愿地服从规则，并主动约束自己的行动，因此锻炼了控制自己的能力，促进了自我调节与随意性行为的发展。通过游戏，还可以针对幼儿的性格特点，进行个别教育。游戏是幼儿最喜爱的活动，在游戏中可以调动幼儿的积极性，愉快自觉地克服自己的缺点，形成良好的性格。

总之，游戏可以缩短幼儿掌握道德行为准则的过程。幼儿在游戏中通过扮演角色，反复地模仿和体验，提高了他们的道德认识，激发了道德情感，实践了社会道德行为规范，这样有利于他们在现实生活中掌握和形成良好的道德行为品质。

（五）游戏能促进幼儿美感和美的创造力的发展

游戏是一种创造性的反映活动。在游戏中，幼儿反映着自然界和社会生活中美好的事物，以及艺术作品中的美好形象，使用着艺术语言，从事着音乐和美术的活动，这些都是培养幼儿美感的活动；在游戏中，幼儿还时常依据自己的意愿去美化游戏的环境，并用语言、动作、歌舞等方式去表现美、创造美，这都有助于幼儿审美能力和美的创造力的发展。

综上所述，游戏对幼儿各方面的发展都有积极的促进作用。它是教师对幼儿进行体、智、德、美全面发展教育的有力手段。教师应充分利用游戏对幼儿进行教育。

游戏是对幼儿进行教育的主要手段，但不是唯一的教育手段，教师有意识地将游戏与上课、劳动等其他教育活动有机地结合起来，相辅相成，发挥教育手段整体影响的作用。

三、幼儿游戏活动的分类

（一）以认知发展为依据的游戏分类

皮亚杰认为游戏是随认知发展而变化的，他根据幼儿认知发展的阶段，把幼儿游戏分为感觉运动游戏、象征性游戏、结构游戏和规则游戏等4类。

1. 感觉运动游戏（练习性游戏）

感觉运动游戏是幼儿最早出现的一种游戏形式，一般处于从幼儿出生到两岁这一阶段。幼



儿主要是通过感知和动作来认识环境、与人交往的，他们最初是通过自己的身体作为游戏的中心，逐渐地会摆弄与操作具体物体，并不断反复练习已有动作，从简单的、重复的练习中，尝试发现、探索新的动作，从而使自身获得发展。在反复的成功的摆弄和练习中，获得愉快的体验。游戏的驱力就是获得“机能性的快乐”，“动”即快乐。该游戏的主要表现形式为徒手游戏或重复的操作物体的游戏。

2. 象征性游戏

象征性游戏是2~7岁幼儿最典型的游戏形式。象征即用具体的事物表现某种特殊意义，游戏中出现了象征物或替代物，幼儿把一种东西当作另一种东西来使用即“以物代物”，把自己假装成另一个人即“以人代人”，是象征的表现形式。游戏中的主要特征是模仿和想象，角色游戏是其主要的表现形式。通过象征性游戏，幼儿可以脱离当前对实物的知觉，以象征代替实物并学会用语言符号进行思维，体现着幼儿认知发展的水平。

3. 结构游戏

结构游戏是幼儿利用各种不同的结构材料来建构、反映现实生活中的物体的活动。它是游戏活动向非游戏活动的过渡，前期带有象征性，后期逐渐成为一种智力活动。

4. 规则游戏

规则游戏是7~12岁的幼儿按照一定的规则进行的、带有竞赛性质的游戏，参加游戏的幼儿必须在两人以上。

（二）以幼儿社会性发展为依据的游戏分类

美国学者帕顿（Parten）从幼儿社会行为发展的角度，把游戏分为以下六种：

1. 偶然的行為（或称无所事事）

幼儿不是在玩，而是注视着身边突然发生的使其感兴趣的事情，或摆弄自己的身体，或从椅子上爬上爬下，到处乱转，或坐在一个地方东张西望。

2. 旁观（游戏的旁观者）

幼儿大部分时间是在看其他幼儿玩，听他们谈话，或向他们提问题，但并没有表示出要参加游戏。只是明确地观察、注视某几个幼儿或群体的游戏，对所发生的一切心中有数。

3. 独自游戏（单独的游戏）

幼儿独自一个人在玩玩具，所使用的玩具与周围其他幼儿的不同。他只专注于自己的活动，不管别人在做什么，也没有做出接近其他幼儿的尝试。

4. 平行游戏

幼儿仍然是独自在玩，但他所玩的玩具同周围幼儿所玩的玩具是类似的，他在同伴旁边玩，而不是与同伴一起玩。

5. 联合游戏

幼儿仍以自己的兴趣为中心，但开始有较大的兴趣与其他幼儿一起玩，同处于一个集体之中开展游戏，时常发生许多如借还玩具、短暂交谈的行为，但还没有建立共同目标。幼儿个人的兴趣还不属于集体，做自己愿做的事情。

6. 合作游戏

合作游戏幼儿以集体共同目标为中心，在游戏中相互合作并努力达到目的。游戏中有明确的分工、合作及规则意识，有一两个游戏的领导者。



（三）以幼儿在游戏体验形式分类

比勒根据幼儿在游戏不同体验形式，将游戏分为4大类。

1. 机能性游戏

机能性游戏是一种通过身体运动本身产生快感的游戏。婴儿期的游戏多属于这种游戏，三四岁以后完全消失。如动手脚、伸舌头、上下楼梯、捉迷藏等。

2. 想象性游戏

想象性游戏也称模拟游戏，是指利用玩具来模仿各种人和事物的游戏，一般从两岁左右开始，随年龄的增加而逐渐增多。如烧饭、木偶戏等游戏。

3. 接受性游戏

通过听童话故事、看画册、听音乐等以理解为主的游戏。幼儿处于被动地位愉快地欣赏所见所闻的游戏。

4. 制作性游戏

幼儿用积木、黏土等主动地进行创造并欣赏结果的游戏。从两岁开始，5岁左右较多。如搭积木、折纸、玩沙、绘画、做泥工等。

（四）根据游戏自身的特征分类

1. 创造性游戏

创造性游戏是幼儿创造性地反映现实生活的游戏。在游戏中，幼儿依自己的兴趣爱好和知识能力，创造性地进行。它充分体现了幼儿的自主性，是幼儿时期的典型游戏。在幼儿园中这类游戏包括角色游戏、结构游戏和表演游戏。

2. 有规则游戏

有规则游戏是指成人根据教学要求为发展幼儿的各种能力而编定的游戏。这类游戏一般都有游戏的目的、玩法、规则和结果4个部分，其中游戏的规则是这类游戏的核心。游戏规则决定着游戏结果的判断和游戏目的的达到。游戏规则不明确或不遵守规则，游戏均无法进行。基于上述特点，有规则游戏的玩法，开始由成人教给幼儿，当幼儿已经学会并熟练掌握游戏的玩法后，便可由幼儿独立选择、独立去玩了。有规则游戏一般有智力游戏、体育游戏和音乐游戏3种。

（五）以游戏活动功能为根据的分类

1. 主动性游戏

参加主动性游戏的幼儿除了需要智力活动外，更需要运用肢体、肌肉的活动去进行游戏，幼儿可以自由控制游戏的速度，也可以按自己的意愿来决定游戏的形式，如绘画、手工、玩积木、玩玩具、角色游戏、玩沙、玩水、唱歌。根据不同的游戏方式，主动性游戏可以再分为以下4种：

（1）操作性游戏：运用四肢大小肌肉的活动来进行的。大肌肉活动，如需手脚协调的攀、爬、抛、捉等动作；小肌肉活动，如推拉玩具、搓油泥、拼图等，需运用手腕、手掌、手指等才能进行。

（2）建造性游戏：幼儿利用大小积木或拼插玩具来制作房屋、桥梁或其他物品。

（3）创作性游戏：需要幼儿用心去创作、运用简单的材料制作物品，以表达其创作力。一切美工活动、玩沙、玩水游戏均属于此类。



(4) 想象性游戏: 利用现有的物件或玩具, 凭自己的想象力来进行想象性的扮演角色的游戏。

2. 被动性游戏

被动性游戏属于较静态的活动, 幼儿只需观看、聆听或欣赏, 而不需进行体力活动, 如看图书、听故事、看录像、听音乐等都属于静态接受信息的活动。

第三节 幼儿游戏心理概述

人们很容易发现, 游戏是哺乳动物普遍存在的行为。而人类幼儿的游戏除了生物学意义外, 更有丰富的人类学的、心理学的、文化学的、社会学的意义。因此, 幼儿游戏受到众多学科的关注。在心理学领域里, 可以说, 有多少学派就有多少游戏理论。

一、幼儿游戏心理的含义

尽管有关游戏的论述很多, 但是, 由于在对游戏本质特征的理解上存在明显分歧, 仍然没有形成一个被广泛接受的定义。在我国学术界, 游戏通常是指幼儿运用一定的知识和语言, 借助各种物品, 通过身体运动和心智活动, 反映并探索周围世界的一种活动。也有学者认为, 本质上, 游戏是幼儿能动地驾驭活动对象的主体性活动, 它现实直观地表现为幼儿的主动性、独立性和创造性活动。

心理学家侧重研究幼儿游戏的心理过程, 倾向用心理学概念描述游戏特征。诺依曼 (Neumann, 1971) 首次把不同的游戏现象的描述规则化为心理学概念, 把游戏描述为具有各种方式和各种行为的过程。游戏方式包括感觉运动、表达感情、口头和认知的方式; 游戏运动包括探索、重复、复制和变换。从心理学视角分析, 游戏是多种心理成分参与并且以某种行为方式表现出来的复合性心理活动。

资料1.3

两种主要游戏本质观

- 游戏的生物性本质观: 游戏是幼儿的本能活动。

西方早期游戏理论主要受达尔文生物进化论思想的直接影响, 从本能论理解游戏的本质。德国教育家福禄培尔 (F.W.A. Froebel) 认为, 游戏是幼儿内部存在的自我活动的表现, 是一种本能性的活动。英国心理学家斯宾塞 (H. Spencer) 认为游戏的动力源于剩余精力的发泄或运用, 并从中获得满足。美国心理学家霍尔 (G.S. Hall) 则从复演论的观点出发, 将游戏视为种族进化过程在个体发展历程中的延续与再现。

- 游戏的社会性本质观: 游戏是幼儿的社会性活动。

苏联心理学家和教育家从社会文化历史观理解游戏的本质。心理学家维果茨基认为游戏是在真实的实践之外, 在行动上再造某种生活现象, 在这种活动中幼儿凭借语言, 以角色为中介, 了解、学习和掌握基本的人与人之间的社会关系。长期以来, 受苏联学前教育的影响, 我国学者多数坚持游戏的社会性本质观。

二、幼儿游戏的心理结构

有人把游戏比作一团纱线, 认为如若把线团解开, 其结果是复杂的结构特征便随之消失了。这种观点形象地说明了游戏的整体性和复杂性, 但并不意味着不能对游戏进行结构分析。就一般的心理结构而言, 每个游戏几乎都具有认知和情感两种基本成分, 其外部行为表现主要



有语言和动作两种方式。

（一）幼儿游戏的心理结构：认知、情感和社会化

幼儿游戏的心理结构中，认知是重要因素。认知的基本成分是感知、记忆、想象、思维。其中，创造性想象是最活跃的成分之一。任何游戏均在假想的情境中创造性地反映现实或自我。无论是角色扮演还是结构造型或物品替代，均需要建立在一定程度的想象之上。创造性想象不仅构成了游戏兴趣的源泉，而且是创造性游戏的基本条件。

幼儿游戏的心理结构中，动机和情绪是基本成分。其中，内源性动机和愉快的情绪体验是最稳定的成分。动机或需要是游戏的心理动力。一个活动之所以称为游戏，关键的是活动的动机源于幼儿的内驱力，即内在需要，而不是外界强制所为。这种内源性的动机最为直接的表现就是幼儿游戏兴趣中心指向游戏过程而非结果。这种直接的兴趣使得幼儿在活动中极为投入，且获得一种愉快的情绪体验。这种积极的情绪体验反过来强化了游戏的动机。

情绪体验似乎是游戏过程的产物，其实，游戏过程中幼儿情绪体验的性质往往决定了游戏过程的创造性、积极性和主动性。情绪体验对游戏活动具有双重影响：积极的成功体验有助于游戏过程的灵活性和主体性的发挥，而消极的挫折体验则可能破坏游戏的吸引力，不利于主体性的发挥和创造性的发展。

游戏是幼儿的主要社会生活方式，直接构成了幼儿心理发展的主要社会条件。幼儿在游戏中开始初级社会化并且建立初步复杂的社会关系。在游戏中，幼儿不仅获得一些粗浅的交往技能，更重要的是，通过游戏，幼儿可以逐渐地解除自我中心，学会与他人合作，学会关心他人，认识并认同成人的社会角色。

（二）幼儿游戏的行为表现方式：语言和动作

幼儿游戏过程中使用的语言，不仅具有交流、组织及调节的作用，而且成为角色扮演的表现手段。也就是说，游戏过程中的幼儿语言具有两种形态：游戏语言和角色语言。游戏语言体现幼儿对游戏的向往、追求和在游戏中体会的满足。角色语言决定于特定角色的规定性，不仅是表演过程中“人物造型”的需要，而且是角色体验及其外化的表征方式。在一定意义上，角色语言充分地展示了假想中的“自我”。

同时，游戏中的语言具有重要的调控作用。游戏的主体自由性和规则制约性是有机统一的。在许多情境下，规则是自由的保证。在游戏过程中，幼儿使用语言调控游戏的内容、进程、相互关系，使游戏顺利进行并得到愉快的体验。

游戏过程的动作包括表情、手势及材料操作，也是情感交流、角色扮演或造型的基本表现方式。表情、手势和语言一起共同表现游戏情节及主题，而操作则是外部动作与内部思维、想象在材料使用上的综合表现。游戏材料的操作不仅反映了游戏的创造性和主体性，而且体现游戏情境的激励功能。

三、游戏中幼儿的心理特点

游戏是最适宜幼儿发展的活动形式。在游戏活动过程中，幼儿心理表现出不同的特点。

（一）游戏中幼儿认知发展的特点

皮亚杰的游戏认知发展理论认为，游戏的认知功能主要是幼儿以同化作用改变现实，满足自我情感的需要。幼儿游戏与认知发展构成了一种双向互动的协调关系。在幼儿游戏过程中，认知技能得到练习和巩固，认知结构不断完善；通过顺应而形成的新的认知结构又进一步提高